

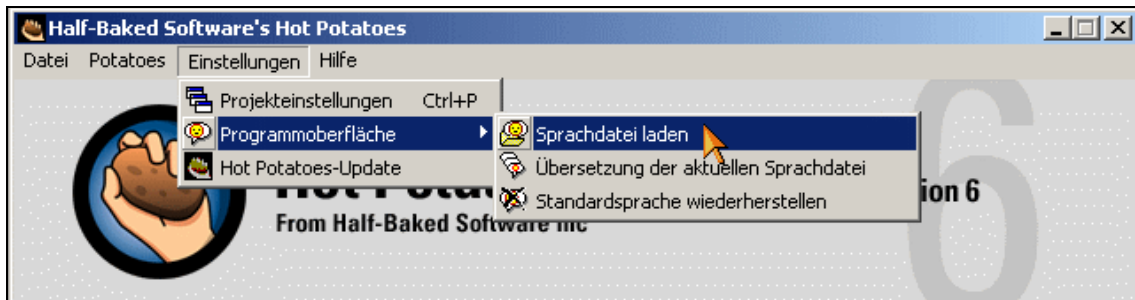
### 8 Anpassung von *Hot Potatoes*

#### 8.1 Sprache der Programmoberfläche und Übungsanweisungen ändern

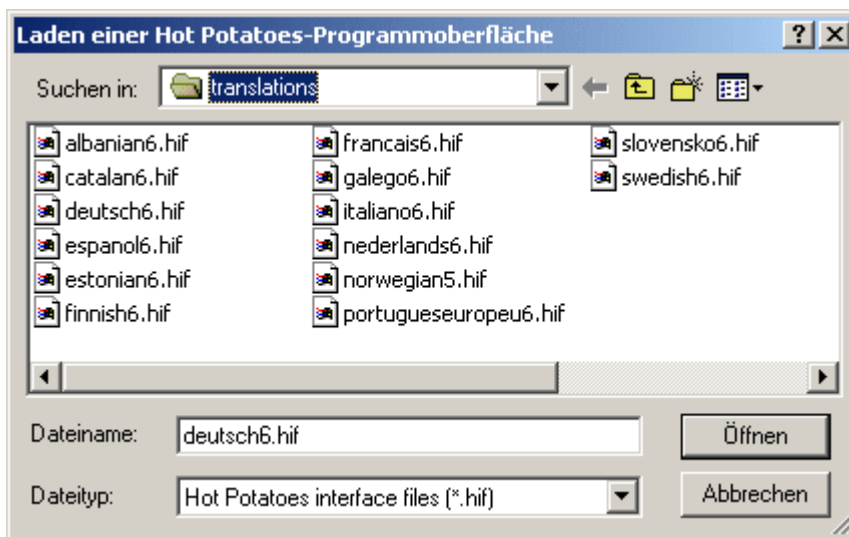
Für die Programmoberfläche von *Hot Potatoes* als auch vorgefertigte Übungsanweisungen liegen 14 Übersetzungen vor. Diese können aber auch nach eigenen Vorstellungen verändert werden.

#### Sprache der Programmoberfläche ändern

1. Klicken Sie auf *Einstellungen* ⇒ *Programmoberfläche* ⇒ *Sprachdatei laden*.



2. Wechseln Sie in dem erscheinenden Fenster in das Installationsverzeichnis von *Hot Potatoes*. Standardmäßig wird *Hot Potatoes* in C:\Programme\HotPotatoes6 installiert.
3. Suchen Sie im Ordner *translations* nach der Übersetzung der Programmoberfläche für Ihre Sprache.




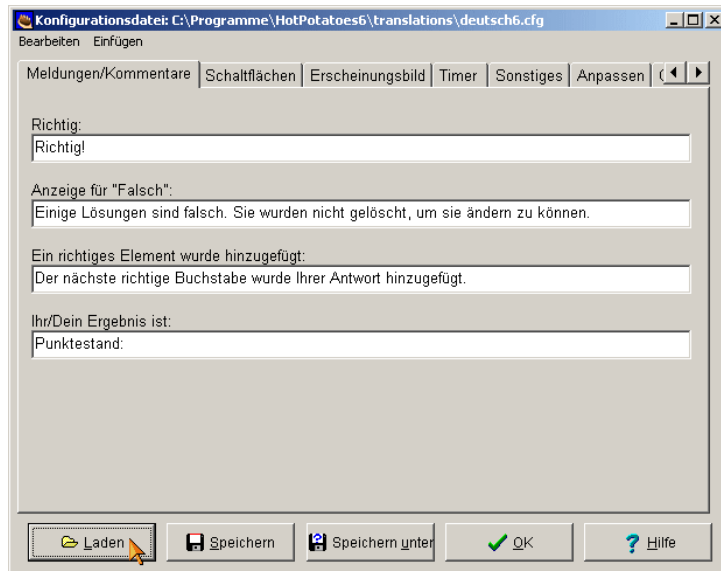
4. Markieren Sie Ihre gewünschte Sprache ⇒ Klicken Sie auf *Öffnen*.
5. Klicken Sie auf *Yes*, wenn Sie diese Einstellung für alle Programmteile von *Hot Potatoes* übernehmen möchten.
6. Falls Sie schon eine *Potato* geöffnet haben, folgen Sie bitte den Anweisungen auf dem Bildschirm.

#### Sprache der Übungsanweisungen ändern

Jeder Übungstyp kann eine andere Sprache für die Übungsanweisungen haben.

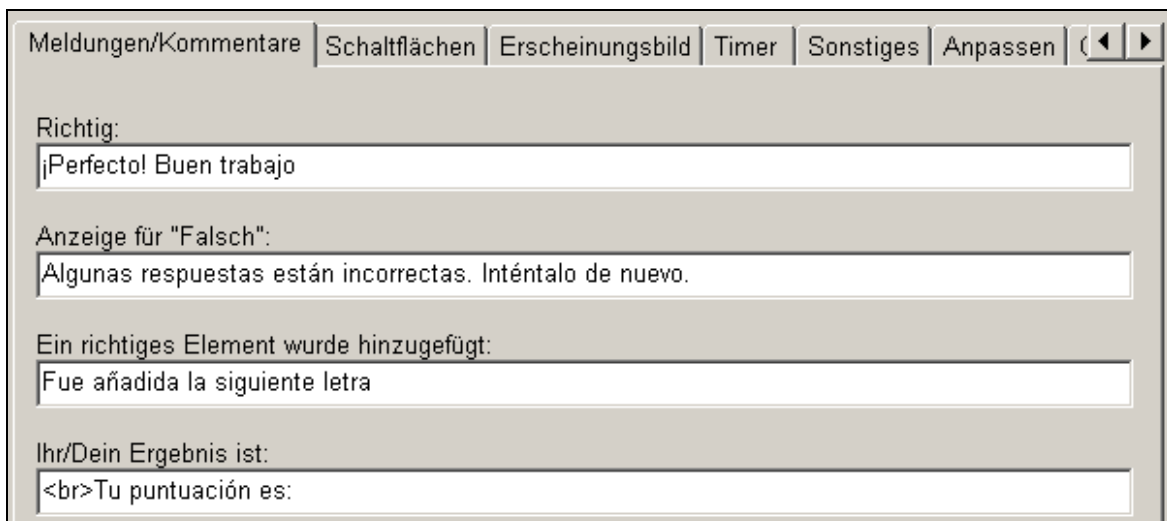
1. Öffnen Sie eine *Potato*.

2. Klicken Sie auf *Einstellungen* ⇒ *Ausgabe konfigurieren* . Sie sehen die Standardausgabe.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche *Laden*, um die Ausgabedatei für Ihre Sprache nutzen zu können.



Wenn Ihnen die Übersetzung nicht zusagt, können Sie diese in den Registerreibern *Meldungen / Kommentare* sowie *Schaltflächen* jederzeit ändern. Möchten Sie auch in Zukunft auf Ihre Übersetzung zurückgreifen, aber das Original nicht überschreiben, achten Sie darauf, beim Speichern Ihrer Änderungen die Schaltfläche *Ändern unter* anzuklicken.

Ergebnis:




4. Wiederholen Sie die Schritte 1-3 für jede weitere *Potato*, die Sie nutzen möchten.

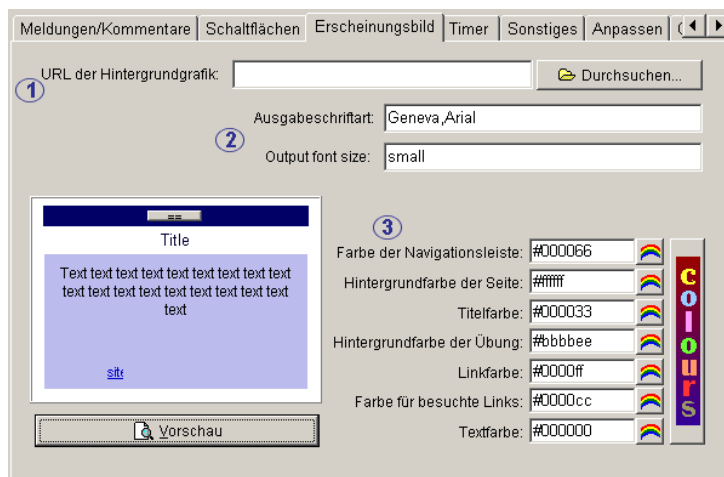
## 8.2 Farbanpassungen vornehmen

*Hot Potatoes* ermöglicht es, das Design der entstehenden Webseiten den eigenen Vorstellungen anzupassen.

1. Öffnen Sie eine *Potato*.


2. Klicken Sie auf *Einstellungen* ⇒ *Ausgabe konfigurieren* . Sie sehen die Standardeinstellungen.


3. Klicken Sie auf den Registerreiter *Erscheinungsbild*. In diesem Fenster können Sie die wichtigsten Änderungen bezüglich des Designs vornehmen.



- Sie können ein Hintergrundbild für Ihre Übungen nutzen und sind nicht nur auf Hintergrundfarben angewiesen. Suchen Sie Ihr Hintergrundbild auf Ihrem Computer mit *Durchsuchen*. ①

- Sie können die Schriftart und die Schriftgröße ändern. ②

 Nutzen Sie, wenn möglich, Schriften ohne Serifen, da diese sich am Bildschirm besser lesen lassen. Beachten Sie bitte, dass nicht auf jedem Computer alle Schriftarten installiert sind, die Sie zur Verfügung haben. Wenn Ihre Schriftart bei jemand anderem nicht installiert ist, wird die Standardschriftart gewählt. Allgemeingültige Schriftarten sind: Arial und Verdana (unter Windows) sowie Geneva und Helvetica (unter Macintosh).

- Sie können die Farben der Webseite anpassen, indem Sie auf das Farbanpassungssymbol  klicken. ③

4. Klicken Sie auf die Schaltfläche *Vorschau*, bevor Sie Ihre Änderungen speichern.

5. Speichern Sie Ihre Änderungen über die Schaltfläche *Speichern unter*, um die Originaldatei nicht zu überschreiben.

6. Klicken Sie auf *OK*, um zu Ihrer Übung zurückzukehren.

### 8.3 Hilfedateien und Tutorials

*Hot Potatoes* ist ein Autorenwerkzeug, welches sowohl von Novizen als auch Experten zur Erstellung von Online-Übungsaufgaben genutzt werden kann. Es arbeitet mit HTML-Seiten und Javascript (für die Effekte wie z.B. *drag & drop*), so dass die Übungen auch nachträglich anpassbar sind, wenn man sich mit dem Quellcode auseinandersetzen möchte.

Zum Ausschöpfen aller Funktionen von *Hot Potatoes* bietet es sich an, auf der Website des Projekts nachzuschauen, da im Internet eine Reihe von Übersetzungen der Hilfedateien und der Tutorials von *Hot Potatoes* zur Verfügung stehen. Sie können diese unter <http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/tutorials6.htm> in folgenden Sprachen aufrufen:

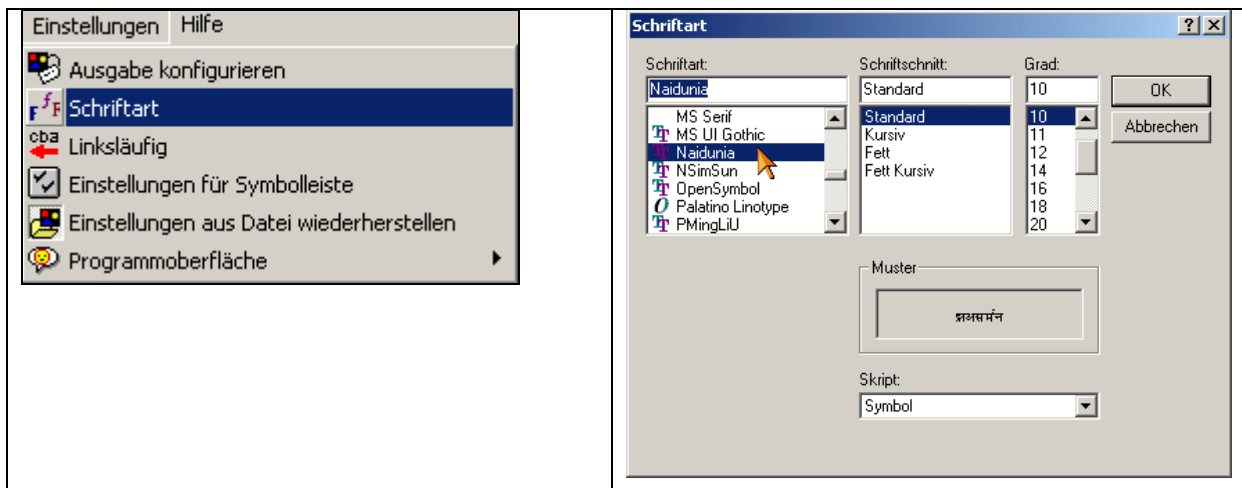
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Chinesisch</li> <li>• Dänisch</li> <li>• Deutsch</li> <li>• Englisch</li> <li>• Estnisch</li> <li>• Finnisch</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Französisch</li> <li>• Galizisch</li> <li>• Griechisch</li> <li>• Italienisch</li> <li>• Japanisch</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Niederländisch</li> <li>• Polnisch</li> <li>• Russisch</li> <li>• Spanisch</li> <li>• Türkisch</li> </ul>
--	--	--

## 9 Arbeiten mit nicht-lateinischen Buchstaben

Sie können *Hot Potatoes* zur Erstellung von Übungen in allen Sprachen nutzen, für die es Unicode-Zeichen gibt. Ob Ihre Sprache von Unicode unterstützt wird, können Sie unter <http://www.unicode.org> herausfinden. Im Allgemeinen gilt:

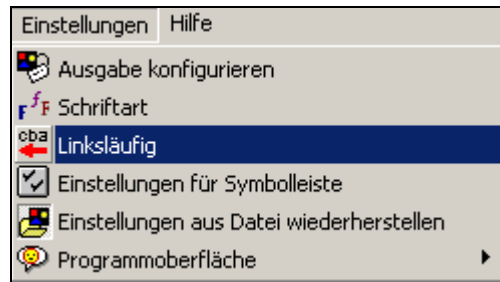
Wenn Sie in Ihrer Sprache Dokumente auf Ihrem Computer erstellen können, haben Sie auch die Möglichkeit, *Hot Potatoes* für Übungen in Ihrer Sprache zu nutzen.


Wenn Sie eine andere Schriftart benötigen, damit Ihre Schriftzeichen korrekt angezeigt werden, wählen Sie diese Schriftart unter *Einstellungen* ⇒ *Schriftart* aus.



Für Sprachen, die von rechts nach links laufen, muss die Textrichtung in *Hot Potatoes* geändert werden, damit alle Zeichen auch richtig im Web-Browser dargestellt werden:

1. Öffnen Sie eine *Potato*.
2. Klicken Sie auf *Einstellungen* ⇒ *linksläufig* ⇒ Sie können jetzt von rechts nach links schreiben.



 Falls Sie schon Text geschrieben hatten, bevor Sie die Textrichtung änderten, kann es passieren, dass nicht der ganze Text richtig angezeigt wird. ⇒ Speichern Sie Ihre Übung ⇒ schließen Sie die *Potato* ⇒ starten Sie die *Potato* neu. Jetzt wird die Textrichtung durchgängig richtig angezeigt.

Innerhalb einer Übung können Sie allerdings nicht die Textrichtung ändern. Entweder man schreibt den ganzen Text, egal in welcher Sprache, von links nach rechts oder von rechts nach links.

## 10 Gründe für die Erstellung von Online-Aufgaben mit *Hot Potatoes*

- Individualisierung des Lernens: Studierende können die Aufgaben in ihrem Tempo lösen
- zugeschnitten auf die Studierenden und die Themen, die sie behandeln
- Selbstlernaufgaben: besonders bei sich wiederholenden Strukturen Auslagerung des Drills aus dem Unterricht ⇒ Computer ist geduldig
- Zusatzaufgaben
- Interaktivität: detailliertes Feedback, welches die Studierenden sofort nach dem Lösen der Übung einsehen können
- leicht zugänglich entweder online, im universitären Netzwerk oder auf CD-ROM
- einfache Bedienung durch grafische Oberfläche und Arbeitsanweisungen
- einfache Erstellung sowohl für Lehrende als auch Studierende
- Einsatz von verschiedenen Medien möglich
- anpassbar, wenn Standardvorgaben nicht gewünscht sind

### ... aber

- kein intelligentes Feedback möglich ⇒ alle möglichen Antworten müssen antizipiert werden; fehlt eine, gilt sie als falsch
- Lösungen stehen im Quellcode ⇒ nicht für Tests geeignet

### **Multiple Choice & Co.: Ein alter Hut im heutigen Fremdsprachenunterricht?**

*Multiple Choice*-, Zuordnungs-, Lückentextübungen u. a. haben einen schlechten Ruf und werden häufig als Drillaufgaben abgetan. Wenn sie allerdings pädagogisch gut durchdacht sind, haben sie auch im modernen Fremdsprachenunterricht bzw. als Selbstlernaufgaben ihre Berechtigung:

What could be easier than to create a question or stimulus and a set of (typically) four responses for one to be the correct one chosen: simple computer interactivity. Yet the way such an exercise is dealt with could vary enormously in pedagogical terms. Since the computer system nowadays offers us so many facilities, we could add a sound stimulus to a textual one, or provide images to aid comprehension. We could allow the user to explore all given options (text, image, video or audio, or a mixture of any or all of these), before making a choice. All choices may be correct, or only one, and so on. The question of *feedback* is important [...] - it may be a mere sound, an invitation to try again, a complex message, or a consequential set of media. It may even be a branch to another set of exercises, or remedial explanations, which may or may not be transparent to the user. The type of interaction may vary, from clicking on an object, to entering text, to dragging and dropping. Answers may receive instant verification and feedback or these may be available for the user on demand. And there are many other variations. Thus from what appears to be a simple exercise in choosing, a much wider range of pedagogical activity is made possible.

Quelle: Bangs, Paul (2000). "ICT4LT Module 2.5 – Introduction to CALL authoring programs." Stand vom 22. Oktober 2005. <[http://www.ict4lt.org/en/en\\_mod2-5.htm](http://www.ict4lt.org/en/en_mod2-5.htm)>. Zugriff am 01. Dezember 2005.

### 11 Bereitstellung der Übungen für Lernende

*Hot Potatoes*-Aufgaben können in jedem Internet-Browser ausgeführt werden, der Javascript unterstützt. Zur Anzeige und zum Abspielen der Medienelemente müssen die notwendigen Plug-Ins installiert sein, z. B. *Windows Media Player*, *Quicktime Player* oder *RealPlayer*, je nachdem, in welchem Dateiformat die Medienelemente vorliegen.

Folgende Möglichkeiten gibt es, die Übungen Lernenden zugänglich zu machen:

#### ... auf einer Webseite

- ✓ Verlinkung einzelner Übungen auf einer Webseite oder Nutzung des Mashers, um eine Übungsfolge zu generieren
- ✓ Design der Übungen (Schriftart, Schriftfarbe, Farbe der Webseite) kann ohne Programmierkenntnisse an das Webseitendesign angepasst werden
- ✓ Nutzung kann jederzeit erfolgen
- ✗ große Audio- und Videodateien benötigen viel Zeit zum Laden ⇒ nicht alle Lernenden haben eine schnelle Internetverbindung

#### ... im universitären Netzwerk / in einem Selbstlernzentrum

- ✓ vorteilhaft bei großen Audio- und Videodateien
- ✗ Öffnungszeiten des Selbstlernzentrums sind zu beachten

#### ... auf einer CD

- ✓ Übungen können den Lernenden mit nach Hause gegeben werden ⇒ Üben unabhängig von den Öffnungszeiten eines Selbstlernzentrums
- ✓ vorteilhaft bei großen Audio- und Videodateien ⇒ unabhängig von der Geschwindigkeit des Internets
- ✗ Zusammenstellung der CD erfordert zusätzliche Zeit
- ✗ Übungen können nicht mehr verändert werden

#### ... in einer Online-Lernumgebung

- ✓ grafische Anpassung der Übungen, sodass sie in die Lernumgebung eingebettet werden können ⇒ Navigation der Lernumgebung wird genutzt; Übungen sind integraler Bestandteil der Lernumgebung
- ✓ *tracking* der Ergebnisse möglich, wenn Schnittstelle programmiert wird
- ✗ große Audio- und Videodateien benötigen viel Zeit zum Laden
- ✗ notwendige Anpassungen benötigen Zeit